SORCERY™

Una Aventura Mágica

La oscuridad envuelve el reino de las hadas.

Lo que una vez fue un lugar exuberante y hermoso ahora es un reino desgarrado y preso de los recuerdos de cien años de guerra entre hadas y humanos.

Lady Everfair, la bondadosa soberana del reino, ya no existe. Desesperada por rechazar a los invasores humanos, fue consumida por el mal y se convirtió en la destructiva Reina de Pesadilla.

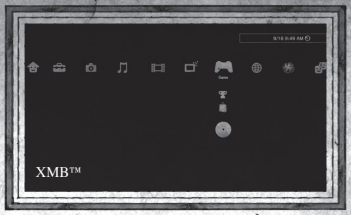
El portal mágico que unía ambos mundos ha estado sellado desde entonces; hasta ahora.

Finn está en un buen lío. Mientras explora con Erline —la gata habladora de su maestro—, el aprendiz de hechicero desencadena sin saberlo una secuencia de acontecimientos que despierta la furia de la reina oscura y pone en peligro las vidas de sus vecinos y amigos.

Poniendo en práctica las enseñanzas de su maestro Dash, Finn debe desarrollar rápidamente sus poderes mágicos mientras viaja a través del corazón del reino de las hadas para vencer a la reina malvada de una vez por todas.

CONFIGURACIÓN

Configura el sistema PlayStation®3 siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones del mismo.



Comprueba que hay suficiente espacio libre en el disco duro antes de empezar a jugar. No insertes ni extraigas accesorios mientras el sistema esté encendido.

Sorcery™ usa una función de guardado automático. No apagues el sistema mientras el indicador de acceso disco duro esté parpadeando.

La información de este manual era correcta en el momento de su impresión, pero pueden haberse producido pequeñas modificaciones en fases posteriores del desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual pertenecen a la versión inglesa del producto.

MANDO DE MOVIMIENTO PlayStation®Move

Se necesita un mando de movimiento PlayStation®Move para jugar a Sorcery™ . Consulta el manual de instrucciones suministrado con el accesorio para leer las precauciones de seguridad y obtener más detalles sobre la configuración y el uso del mando de movimiento, o visita eu.playstation.com/help-support/manuals.

Engancha la correa suministrada al mando de movimiento y llévala siempre alrededor de la muñeca durante el juego para mantener una firme sujeción del mando de movimiento.

CÁMARA PlayStation®Eye

Se necesita una cámara PlayStation®Eye para jugar a Sorcery™ . Ajusta la cámara en el ángulo de visión amplio (la configuración azul) y colócala encima o justo debajo de tu televisor. La distancia recomendada entre la cámara y el mando de movimiento es aproximadamente de uno a tres metros.

NOTA: consulta el manual de instrucciones de la cámara PlayStation®Eye para obtener más detalles sobre cómo configurar la cámara, y el manual de instrucciones del mando de movimiento PlayStation®Move para obtener más detalles sobre el uso conjunto de la cámara y el mando de movimiento.

CALIBRACIÓN DURANTE EL JUEGO

Antes de comenzar a jugar, deberás calibrar el mando de movimiento y la cámara PlayStation®Eye; sigue las instrucciones que se muestran en pantalla.

Si necesitas calibrar rápidamente el mando de movimiento durante el juego, mantén pulsado el botón L2 ; a continuación, pulsa el botón de dirección ⬇. La esfera del mando de movimiento parpadeará y después mostrará una luz violeta cuando el proceso de calibración haya terminado.

También puedes calibrar el mando de movimiento accediendo a la opción correspondiente en el menú de pausa.

Es importante sujetar firmemente el mando de movimiento durante el proceso de calibración.

MANDO DE NAVEGACIÓN PlayStation®Move

Además de un mando de movimiento PlayStation®Move, son necesarios un mando de navegación o un mando inalámbrico para jugar a Sorcery™ . El mando de navegación, que se sostiene con la mano contraria a la del mando de movimiento, se usa principalmente para guiar a Finn por los escenarios.

Para obtener más información sobre la configuración y uso del mando de navegación, consulta el manual de instrucciones suministrado con el accesorio.

PANTALLAS DE MENÚ DEL JUEGO

Mueve el mando de movimiento hacia arriba, abajo, izquierda o derecha para resaltar una opción, y después pulsa el botón ● para confirmar.

También puedes usar un mando de navegación PlayStation®Move o un mando inalámbrico DUALSHOCK®3 para seleccionar opciones del menú. Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y después pulsa el botón ✕ para confirmar.

CONTROLES PREDETERMINADOS

MANDO DE MOVIMIENTO PlayStation®Move

MOVIMIENTO HACIA ARRIBA	**HECHIZO DE COMBATE PRINCIPAL**
MOVIMIENTO HACIA LA IZQUIERDA O DERECHA	**HECHIZO DE COMBATE SECUNDARIO**
MOVERSE EN CUALQUIER DIRECCIÓN (CUANDO CORRESPONDA)	**HECHIZO DE TELEQUINESIS**
MOVERSE EN CÍRCULOS (CUANDO CORRESPONDA)	**HECHIZO DE APERTURA/REMIENDO**
AGITAR	**ESQUIVAR EL HECHIZO ENEMIGO/ACTIVAR POCIÓN**
VOLVER HACIA ABAJO	**BEBER POCIÓN**

MANDO DE NAVEGACIÓN PlayStation®Move

JOYSTICK IZQUIERDO	**MOVERSE**
BOTÓN L1 (MANTENER) + MOVER MANDO DE MOVIMIENTO	**MIRAR ALREDEDOR**
BOTÓN L1	**CENTRAR LA CÁMARA**
BOTÓN ✕	**INTERACTUAR**
BOTÓN ✕ + JOYSTICK IZQUIERDO	**ESQUIVAR**

BOTÓN ●	**USAR POCIÓN DE SALUD**
BOTÓN ▲	**ABRIR EL MENÚ DEL INVENTARIO**
BOTÓN START	**PAUSA**
BOTÓN SELECT	**VER EL MAPA**

NOTA: los controles del mando de navegación también sirven para el mando inalámbrico.

La Pantalla De Juego

1. FINN
2. BARRA DE SALUD
3. POCIONES DE SALUD DISPONIBLES
4. MAPA
5. NIVEL DE ENERGÍA DE VARITA MÁGICA
6. ICONO DE HECHIZO

MENÚ PRINCIPAL

PARTIDA NUEVA	Comienza una nueva aventura en el mágico mundo de Sorcery™.
CONTINUAR	Reanuda tu aventura actual.
CARGAR PARTIDA	Carga una partida guardada anteriormente.
OPCIONES	Configura una serie de ajustes y opciones del juego.
CRÉDITOS	Consulta los créditos del juego.

Lanzamiento De Hechizos

Finn ha progresado mucho junto a su maestro Dash, pero su entrenamiento está incompleto. Para sobrevivir, deberás utilizar los conocimientos sobre magia de Finn y dar rápidamente con nuevas formas de desarrollar sus habilidades.

Al convertir el mando de movimiento en una varita mágica, los gestos o movimientos más sencillos con la muñeca pueden generar hechizos de potencia descomunal. También es importante la puntería; con un poco de práctica, acertarás a tus objetivos sin importar dónde estén.

Hay séis hechizos principales que debes dominar: magia arcana, tierra, hielo, fuego, viento y electricidad. Por ahora, Finn solo conoce los hechizos magia arcana y tierra, pero durante sus aventuras tendrá acceso a diferentes habilidades mágicas.

Para cambiar de hechizo activo, mantén pulsado el botón ◓ y realiza el movimiento que aparezca en el icono correspondiente en pantalla. Pulsa el botón ◓ para seleccionar la magia arcana.

Escucha siempre los consejos de Erline, ya que sabe un par de cosas sobre magia.

Hechizos De Combate

Para lanzar un hechizo de combate, mueve el mando de movimiento hacia un enemigo. Este es tu golpe principal.

También puedes ejecutar un golpe secundario para cada hechizo aparte de la magia de tierra.

Los golpes secundarios se activan moviendo el mando de movimiento a izquierda o derecha. El uso de esta técnica puede hacer que tu hechizo de magia arcana se curve hacia tus enemigos.

Todos los hechizos tienen puntos fuertes y débiles, y el uso excesivo de algunos de ellos puede agotar temporalmente el poder de tu varita.

Nunca tengas miedo a experimentar con diferentes tipos de magia y aprovechar el terreno del campo de batalla. Si lanzas magia arcana a través de un muro de fuego, el hechizo se transformará en un temible rayo de fuego que causará daño adicional a tus enemigos.

HECHIZOS DE COMBINACIÓN

Cuando hayas descubierto diferentes tipos de magia, prueba a encadenar hechizos para crear poderosas combinaciones.

Por ejemplo, si has obtenido la magia hielo.

Lanza tres hechizos rápidos de hielo para congelar a tu enemigo. Momento en el que podrás acabar con él con el hechizo de magia arcana.

Ten cuidado con los ataques enemigos; Finn no puede soportar muchos daños, así que trata de encontrar el escudo mágico. Pulsa el botón L2 para activar el escudo. No podrás moverte mientras esté activo, pero podrás golpear a los enemigos con él pulsando el botón ⊗.

GOLPE HEROICO

A medida que aumente el poder de Finn, descubrirás el asombroso hechizo golpe heroico.

A continuación aparecerá una barra amarilla en la pantalla durante los combates; se trata de tu medidor de heroicidad y se rellenará cada vez que ataques a tus enemigos.

Cuando el medidor esté lleno, podrás lanzar el hechizo golpe heroico.

Mantén pulsado el botón T y después mueve el mando de movimiento rápidamente hacia abajo. Si lo haces bien, este hechizo infligirá daños a todos los enemigos de la zona.

Hechizos No Destinados Al Combate

Finn también puede lanzar una serie de hechizos para resolver rompecabezas y eliminar obstáculos del camino.

REMIENDO

Los hechizos de remiendo sirven para reparar estructuras y edificios dañados. Pulsa el botón ⊗ cuando se te indique y mueve rápidamente en círculos el mando de movimiento hasta que el proceso mágico de remiendo se haya completado.

TELEQUINESIS

Los hechizos de telequinesis te dan el poder necesario para mover objetos pesados. En la pantalla aparecerá un icono especial que mostrará el movimiento que debes realizar con el mando de movimiento.

APERTURA

Finn puede usar su hechizo de apertura para abrir puertas o cofres cerrados. Mueve el mando de movimiento trazando un círculo pequeño cuando el icono especial aparezca en la pantalla.

CONFÍA EN TU INSTINTO

A veces tendrás que averiguar qué tipo de hechizo es más apropiado para cada situación.

¿Estás teniendo dificultades para atravesar una corriente de agua? Quizá deberías probar con un hechizo de hielo.

O quizá un hechizo de fuego te permita encender lámparas lejanas y quemar obstáculos del camino.

Tendrás que usar tus poderes de forma creativa para completar tu misión con éxito.

Pociones

Todo hechicero que se precie debe saber mezclar pociones mágicas para mejorar sus poderes.

Conocerás a un misterioso alquimista con quien podrás intercambiar tesoros y objetos de valor. Cuando hayas hablado con él, podrás investigar y crear tus propios y potentes elixires.

Podrás combinar cualquier ingrediente que descubras o compres al alquimista de muchas formas diferentes para producir pociones con diversos efectos.

INVESTIGAR POCIONES

Pulsa el botón △ para abrir el menú del inventario y después accede al menú de ingredientes.

Elige tres objetos que desees usar y pulsa el botón ✕ para confirmar cada elección. A continuación pulsa el botón ◻ para destilar un lote de prueba, que se guardará en el menú de mejoras junto con las pociones que hayas investigado.

CREACIÓN DE POCIONES

Elige una poción que ya hayas investigado en el menú de mejoras y después sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para realizar la mezcla. Necesitarás un frasco de cristal vacío.

Cuando hayas terminado la poción, agita el mando de movimiento y después vuélvelo hacia abajo para hacer que Finn se la beba.

Ten cuidado: la alquimia es una magia muy poderosa y sus efectos son irreversibles. Aunque algunas pociones desbloquean poderes ocultos, otras pueden tener efectos secundarios indeseables e inesperados.

Enemigos

El reino de las hadas es un lugar peligroso poblado por criaturas con las que nadie en su sano juicio desea toparse.

Algunos de los enemigos con los que te encontrarás están directamente bajo la influencia de la Reina de Pesadilla. Otros están libres de su influjo, pero también son extremadamente peligrosos.

Ciertos hechizos son efectivos contra determinados enemigos. Tendrás que averiguar rápidamente qué hechizo es mejor para cada situación. Puede que te encuentres con enemigos que te atacarán desde lejos o cargarán contra ti, mientras que otros podrían incluso llevar escudos.

La barra que aparece encima de cada enemigo representa sus puntos de salud. Cada vez que reciba daños, el color de la barra se hará más tenue. Esta barra también indica si los enemigos están aturdidos o son inmunes a un hechizo en particular.

Algunos enemigos llevan armadura adicional o son extremadamente poderosos. En ese caso, tendrás que buscar el punto débil de su defensa.

Cuando estés bajo el influjo de un hechizo enemigo, agita el mando de movimiento para liberarte.

Explorando El Reino De Las Hadas

Resulta muy fácil perderse en este reino, así que presta atención a los hitos especiales colocados por antiguos viajeros y vigila bien a Erline, ya que su instinto natural puede llevarte a menudo en la dirección correcta.

El reino de las hadas esconde muchos objetos místicos que puedes recoger, incluidas pociones de salud que restablecen tus niveles de energía. Encontrarás estas pociones especiales sobre pedestales dorados de luz.

Para beber una poción de salud, pulsa el botón ■, agita el mando de movimiento y después vuélvelo hacia abajo.

Si descubres que tu camino está bloqueado por muros o edificios abandonados, pulsa el botón L2 para activar el escudo y después pulsa el botón ✕ para ejecutar un golpe de escudo. El obstáculo se romperá con el impacto.

Menú De Inventario

Pulsa el botón △ para abrir tu menú de inventario.

Puedes ver los tesoros e ingredientes que hayas adquirido, así como las pociones que hayas investigado o consumido. Cuando un objeto esté resaltado, se mostrará una descripción del mismo.

Para cambiar de pantalla, pulsa el botón L2 del mando de navegación o el botón T del mando de movimiento.

Personajes

FINN

El joven aprendiz tiene potencial para convertirse en un gran hechicero, pero la falta de paciencia y disciplina podría ser su perdición. Finn, siempre dispuesto a demostrar su valor y sus habilidades, jamás se echa atrás en una pelea.

DASH

El maestro de Finn es un respetado mago con increíbles poderes, pero su concienzudo y erudito enfoque de la magia a menudo aburre y frustra a sus aprendices.

ERLINE

A la traviesa gata habladora de Dash le encanta burlarse de la aparente falta de destreza mágica de Finn. No obstante, posee un profundo conocimiento de la magia y del reino de las hadas, y siempre está dispuesta a ayudar al joven aprendiz.

LA REINA DE PESADILLA

Temiendo la derrota en la guerra contra los humanos, Lady Everfair hizo un pacto de mala gana con Pesadilla y recibió enormes poderes. Su raza derrotó a los humanos, pero la perniciosa influencia de Pesadilla corrompió el reino de las hadas.

LORD FEY

El marido de Lady Everfair está sumido en un sueño mágico en el Palacio del sueño. Pese a ser prisionero de su propio cuerpo, Lord Fey es el único hombre capaz de detener a la Reina de Pesadilla.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START para acceder al menú de pausa. A continuación podrás elegir entre reanudar tu partida actual, cargar una partida guardada anteriormente, calibrar el mando de movimiento, ajustar una variedad de opciones y salir de tu partida actual.

Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc in the United States and/or other countries.